



ESTUDO TÉCNICO PRELIMINAR Nº 37/2024
SECRETARIA EDUCAÇÃO E CULTURA

[Lei Federal nº 14.133/2021: art. 6º, XX c/c art. 18, §§ 1º e 2º](#)

1. DESCRIÇÃO DA NECESSIDADE DA CONTRATAÇÃO, CONSIDERADO O PROBLEMA A SER RESOLVIDO SOB A PERSPECTIVA DO INTERESSE PÚBLICO.

A aquisição de jogos educativos matemáticos para escolas municipais pode ser justificada por diversos motivos:

Aprendizagem Ativa: Os jogos educativos proporcionam uma abordagem prática e interativa para o ensino da matemática, permitindo que os alunos aprendam de forma mais ativa e envolvente. Isso pode levar a uma melhor compreensão dos conceitos matemáticos e a um aumento no interesse pela disciplina.

Diversificação do Ensino: Os jogos educativos oferecem uma variedade de atividades e desafios que podem ser adaptados para atender às necessidades individuais dos alunos. Isso permite uma maior diversificação do ensino, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem e habilidades dos estudantes.

Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas: Jogos matemáticos incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como resolução de problemas, raciocínio lógico, tomada de decisões e pensamento crítico. Essas habilidades são essenciais não apenas para o sucesso acadêmico em matemática, mas também para a vida cotidiana e futuras carreiras.

Motivação e Engajamento: Os jogos educativos são altamente motivadores para os alunos, pois oferecem um ambiente de aprendizagem divertido e desafiador. Isso pode aumentar o engajamento dos alunos com a matéria e reduzir a aversão que alguns possam ter em relação à matemática.

Promoção da Colaboração e Competição Saudável: Muitos jogos educativos matemáticos podem ser jogados em grupo, o que promove a colaboração entre os alunos e o trabalho em equipe. Além disso, a competição saudável pode ser incentivada, motivando os alunos a se esforçarem para alcançar seus objetivos acadêmicos.

Alinhamento com Metodologias Modernas de Ensino: A integração de tecnologias educacionais, como jogos digitais e



aplicativos interativos, está alinhada com as metodologias modernas de ensino, que visam tornar a educação mais dinâmica, personalizada e eficaz.

Em resumo, a aquisição de jogos educativos matemáticos para escolas municipais não apenas enriquece o currículo escolar, mas também pode melhorar significativamente a qualidade do ensino e o desempenho acadêmico dos alunos em matemática.

2. DEMONSTRAÇÃO DA PREVISÃO DA CONTRATAÇÃO NO PLANO DE CONTRATAÇÕES ANUAL (art. 12, VII da Lei n. 14.133/2021), SEMPRE QUE ELABORADO, DE MODO A INDICAR O SEU ALINHAMENTO COM O PLANEJAMENTO DA ADMINISTRAÇÃO.

Não consta no plano de contratação anual, devido ao plano não ter sido elaborado ainda.

3. REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO.

Os requisitos de contratação são a empresa fornecer os jogos matemáticos com qualidade e conforme a descrição dos itens, e que possuem certificação do INMETRO. A empresa deverá fornecer assistência técnica uma formação para os professores (funcionários) de 08 horas presenciais para uma explicação de como usar os jogos matemáticos com as crianças nas atividades no dia a dia. Manual de Orientações para a Implementação da Metodologia dos Jogos Educativos, que norteará a prática pedagógica dos educadores; Acesso por meio de QrCodes: a sugestões de questões para recorte, dos diversos componentes curriculares; folders com as regras do jogo e suas variações, o que o jogo desenvolve, quantidade de participantes e o que acompanha o jogo; sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro (embasamento para trabalhar Educação Financeira) e os vídeos explicativos de cada jogo, com a própria autora dos jogos, no canal do YouTube da MS Jogos Educativos Ltda. Além disso, a mesma deve estar apta para o fornecimento do objeto a ser contratado conforme certidões negativas apensadas neste processo

4. ESTIMATIVAS DAS QUANTIDADES PARA A CONTRATAÇÃO, ACOMPANHADAS DAS MEMÓRIAS DE CÁLCULO E DOS DOCUMENTOS QUE LHEM DÃO SUPORTE, QUE CONSIDEREM INTERDEPENDÊNCIAS COM OUTRAS CONTRATAÇÕES, DE MODO A POSSIBILITAR ECONOMIA DE ESCALA.

ITEM	PRODUTO	DESCRIÇÃO	QUANT. EDUCAÇÃO
------	---------	-----------	-----------------



01	Múltipla Escolha	<p>Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	32
02	Tartaruga Numérica	<p>Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3, com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes).</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus</p>	32



		<p>Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
03	Jogo das Formas	<p>Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadriculas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela; uma caixinha retangular com quatro divisórias, cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus</p> <p>Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com</p>	32



		<p>acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
04	Pensando 8	<p>Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro (caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder, com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	32
05	Cor com cor	<p>Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com</p>	32



		<p>tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>um pião quadrado, dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
06	Alinhacor	<p>Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os</p>	32



		<p>diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
07	Joaninha Sabida	<p>Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos, para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p>	32



		No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.	
08	Borboleta Geométrica	<p>Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda; vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda). O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	32
09	O Resultado é...	<p>Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro, na cor vermelha e quatro, na cor azul.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo,</p>	32



		<p>contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
10	Vai- Vai	<p>Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho (Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a</p>	32



		<p>necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	
11	Painel das Ordens e Classes Simples	<p>Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em MDF colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	27



12	Painel das Ordens e Classes Duplo	<p>Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	27
----	-----------------------------------	--	----



13	Painel das Ordens e Classes Triplo	<p>Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro</p> <p>QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a)</p>	27
----	------------------------------------	--	----



		educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.	

5. LEVANTAMENTO DE MERCADO, QUE CONSISTE NA ANÁLISE DAS ALTERNATIVAS POSSÍVEIS, E JUSTIFICATIVA TÉCNICA E ECONÔMICA DA ESCOLHA DO TIPO DE SOLUÇÃO A CONTRATAR.

A solução encontrada para esta contratação foi pelo fato de que esta empresa tem a sua própria criação dos jogos, além do que todos os produtos são registrados e possuem certificação do INMETRO. Além disso, a mesma encontra-se apta para o fornecimento do objeto a ser contratado conforme certidões negativas apensadas neste processo. Possuímos a demonstração clara da inviabilidade de competição, o que significa que apenas a empresa em questão é capaz de fornecer os jogos com as características necessárias, seja por exclusividade de produção ou pela natureza singular do produto. A contratação é devidamente justificada pois a empresa fornece exclusividade nos jogos matemáticos, e temos a necessidade de aquisição dos jogos para o atendimento do interesse público na rede municipal de educação. Além disso, é imprescindível que o preço praticado seja compatível com o mercado, devendo a administração realizar uma pesquisa de preços ou outras formas de comprovação de que o valor proposto está dentro dos parâmetros aceitáveis. Portanto, para fins de justificativa do valor, junta-se ao presente notas fiscais emitidas pelo fornecedor em contratações similares feitas pela Administração Pública, onde constata-se que o valor ofertado pela empresa contratada condiz com a proposta apresentada. A empresa deverá fornecer assistência técnica uma formação para os professores de 08 horas presenciais para uma explicação de como usar os jogos matemáticos com as crianças.



6. ESTIMATIVA DO VALOR DA CONTRATAÇÃO, ACOMPANHADA DOS PREÇOS UNITÁRIOS REFERENCIAIS, DAS MEMÓRIAS DE CÁLCULO E DOS DOCUMENTOS QUE LHE DÃO SUPORTE.

ITEM	PRODUTO	DESCRIÇÃO	VALOR UNIT.	QUANT	VALOR TOTAL
01	Multipla Escolha	<p>Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	R\$ 122,45	32	R\$: 3.918,40
02	Tartaruga Numérica	<p>Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3, com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes).</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua</p>	R\$ 136,30	32	R\$: 4.361,60



		<p>frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
03	Jogo das Formas	<p>Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadriculas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela; uma caixinha retangular com quatro divisórias, cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a)</p>	R\$ 127,45	32	R\$: 4.078,40



		<p>educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
04	Pensando 8	<p>Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro (caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder. com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o</p>	R\$ 102,20	32	R\$: 3.270,40



		nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.			
05	Cor com cor	<p>Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>um pião quadrado, dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	R\$ 116,20	32	R\$: 3.718,40
06	Alinhacor	<p>Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p>	R\$ 116,20	32	R\$: 3.718,40



		<p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
07	Joaninha Sabida	<p>Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos, para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p>	R\$ 107,35	32	R\$: 3.435,20



		<p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
08	Borboleta Geométrica	<p>Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda; vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda).</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	R\$ 149,80	32	R\$: 4.793,60
09	O Resultado é...	<p>Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas</p>	R\$ 99,00	32	R\$: 3.168,00



		<p>cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro, na cor vermelha e quatro, na cor azul.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
10	Vai- Vai	<p>Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho (Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os</p>	R\$ 145,75	32	R\$: 4.664,00



		<p>diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
11	Painel das Ordens e Classes Simples	<p>Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p>	R\$ 101,45	27	R\$: 2.739,15



		<p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
12	Painel das Ordens e Classes Duplo	<p>Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p>	R\$ 159,55	27	R\$: 4.307,85



		<p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
13	Painel das Ordens e Classes Triplo	<p>Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes</p>	R\$ 217,90	27	R\$: 5.883,30



		Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.			
				TOTAL:	R\$ 52.056,70

7. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO COMO UM TODO, INCLUSIVE DAS EXIGÊNCIAS RELACIONADAS À MANUTENÇÃO E À ASSISTÊNCIA TÉCNICA, QUANDO FOR O CASO.

A solução proposta para a compra de jogos para escolas municipais abrange a aquisição de jogos educativos que atendam às necessidades pedagógicas, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos alunos. Esses jogos devem ser escolhidos com base em critérios que garantam a qualidade e durabilidade dos materiais, além de serem adequados às faixas etárias e conteúdos curriculares. A solução inclui não apenas a compra dos jogos, mas também a garantia de um suporte técnico. A empresa deverá fornecer assistência em uma formação para os professores de 08 horas presenciais para uma explicação de como usar os jogos matemáticos com as crianças nas atividades no dia a dia. Manual de Orientações para a Implementação da Metodologia dos Jogos Educativos, que norteará a prática pedagógica dos educadores; Acesso por meio de QRcodes: a sugestões de questões para recorte, dos diversos componentes curriculares; folders com as regras do jogo e suas variações, o que o jogo desenvolve, quantidade de participantes e o que acompanha o jogo; sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro (embasamento para trabalhar Educação Financeira) e os vídeos explicativos de cada jogo, com a própria autora dos jogos, no canal do YouTube da MS Jogos Educativos Ltda.



Pois quando for aplicados os mesmos, assegurando que qualquer problema relacionado ao uso dos jogos, como a falta de entendimento dos mesmos, seja prontamente solucionado pelo fornecedor as pessoas que irão utiliza-los.

8. JUSTIFICATIVAS PARA O PARCELAMENTO OU NÃO DA CONTRATAÇÃO.

Os materiais serão adquiridos de forma imediata, após a ordem de fornecimento.

9. DEMONSTRATIVO DOS RESULTADOS PRETENDIDOS EM TERMOS DE ECONOMICIDADE E DE MELHOR APROVEITAMENTO DOS RECURSOS HUMANOS, MATERIAIS E FINANCEIROS DISPONÍVEIS.

O demonstrativo dos resultados pretendidos com a compra de jogos para escolas municipais visa garantir economicidade e otimização dos recursos humanos, materiais e financeiros disponíveis. Ao optar por jogos de alta qualidade e durabilidade, espera-se uma redução nos custos de reposição e manutenção a longo prazo, gerando economia no orçamento escolar. Do ponto de vista dos recursos humanos, os jogos educativos contribuem para a capacitação dos professores, oferecendo ferramentas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem e otimizam o tempo em sala de aula. O uso desses materiais permite que os educadores explorem metodologias mais dinâmicas e lúdicas, aumentando o engajamento dos alunos e potencializando os resultados pedagógicos. Em termos financeiros, o investimento em jogos que estimulam o desenvolvimento integral dos alunos se traduz em melhores resultados educacionais, o que a longo prazo reflete em uma gestão mais eficiente dos recursos públicos. Dessa forma, a solução proposta busca maximizar o aproveitamento dos recursos disponíveis, promovendo benefícios sustentáveis para o sistema educacional.

10. PROVIDÊNCIAS A SEREM ADOTADAS PELA ADMINISTRAÇÃO PREVIAMENTE À CELEBRAÇÃO DO CONTRATO, INCLUSIVE QUANTO À CAPACITAÇÃO DE SERVIDORES OU DE EMPREGADOS PARA FISCALIZAÇÃO E GESTÃO CONTRATUAL.

Não há providencias a serem tomadas pelo município anteriormente a assinatura do contrato, a fiscalização se dá com o acompanhamento na hora da empresa prestar os serviços e fazer a entrega dos materiais solicitados.



A gestão e fiscalização do contrato será conforme o Decreto Municipal 104/2024:

Gestor de Contratos: Genor Moterle

Fiscal de Contrato:

a) Secretaria de Educação e Cultura:

1 – Neli Aparecida Gai Pereira – Matrícula nº 11.294

11. CONTRATAÇÕES CORRELATAS E/OU INTERDEPENDENTES.

Não há contratação correlata, ou independente.

12. DESCRIÇÃO DE POSSÍVEIS IMPACTOS AMBIENTAIS E RESPECTIVAS MEDIDAS MITIGADORAS, INCLUÍDOS REQUISITOS DE BAIXO CONSUMO DE ENERGIA E DE OUTROS RECURSOS, BEM COMO LOGÍSTICA REVERSA PARA DESFAZIMENTO E RECICLAGEM DE BENS E REFUGOS, QUANDO APLICÁVEL.

No processo de compra dos jogos da empresa é importante considerar possíveis impactos ambientais e as respectivas medidas mitigadoras. O ciclo de vida dos produtos deve ser avaliado, incluindo requisitos de baixo consumo de energia e de outros recursos naturais durante o uso dos jogos, como equipamentos de software e hardware. A legislação atual incentiva a adoção de práticas sustentáveis, como o uso de tecnologia eficiente, que reduza o impacto ambiental e o consumo energético. Além disso, é fundamental prever um sistema de logística reversa, no qual os jogos e equipamentos adquiridos possam ser devolvidos ou reciclados de forma adequada ao fim de sua vida útil, evitando a geração de resíduos eletrônicos prejudiciais ao meio ambiente. Isso inclui a destinação correta dos bens e refugo, garantindo a recuperação de materiais e a minimização dos resíduos sólidos gerados. A observância desses critérios ambientais torna o processo de aquisição mais sustentável e alinhado, promovendo a responsabilidade ambiental na gestão pública.

13. POSICIONAMENTO CONCLUSIVO SOBRE A ADEQUAÇÃO DA CONTRATAÇÃO PARA O ATENDIMENTO DA NECESSIDADE A QUE SE DESTINA.

A aquisição de jogos educativos matemáticos para escolas municipais não apenas enriquece o currículo escolar, mas também pode melhorar significativamente a qualidade do ensino e o desempenho acadêmico dos alunos em matemática.



A contratação para a compra de jogos de uma empresa se revela adequada quando a inviabilidade de competição por ser materiais produzidos pela empresa, considerando a exclusividade de fornecimento ou a singularidade do produto. No contexto da compra de jogos, é essencial que a contratação sirva à necessidade específica identificada, sendo imprescindível que o preço esteja compatível com os valores de mercado e que a contratação seja transparente e legal. Dessa forma, a contratação atende à necessidade a que se destina, desde que respeitados os requisitos legais e que a singularidade da solução justifique a inexigibilidade de licitação.

Sabe-se que a utilização de Jogos Educativos (jogos que são dirigidos pelos(as) educadores(as) Multidisciplinares e de Recursos Metodológicos Matemáticos diferenciados, são imprescindíveis quando se deseja proporcionar um ambiente estimulador e socializador, favorável ao ensino e a aprendizagem, por meio da ludicidade, de forma dinâmica e ativa, que desenvolva a confiança, a autoestima, a segurança, a oralidade, a pesquisa, a forma clara de se expressar, a iniciativa, os limites, os valores de vida, o respeito mútuo, entre outras habilidades, não menos importantes, na formação dos educandos, sejam eles crianças ou adolescentes.

Águas de Chapecó, 16 de outubro de 2024

Neli Aparecida Gai Perei
Secretaria de Educação e Cultura

Tatiane Raquel Bressan
Chefe de Setor



TERMO DE REFERÊNCIA Nº 35/2024
SECRETARIA DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTE

[Lei Federal nº 14.133/2021: art. 6º, XXIII c/c art. 40, § 1º](#)

1. DESCRIÇÃO DO OBJETO:

Aquisição de jogos matemáticos para as escolas municipais.

2. QUANTITATIVO E VALORES MÁXIMOS

ITEM	PRODUTO	DESCRIÇÃO	VALOR UNIT.	QUANT	VALOR TOTAL
01	Múltipla Escolha	Tabuleiro retangular na cor branca, com quatro caixinhas retangulares com tampas coloridas: azul escura, verde, vermelha e amarela. Quatro caixinhas quadradas, com tampas na cor azul escura, numeradas de 1 a 4; um pião quadrado, dividido em quatro partes triangulares iguais e coloridas, cujas cores coincidem com as cores das tampas retangulares. Números de 1 a 4, que devem ser impressos e recortados, pois serão colocados nas caixinhas retangulares coloridas; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.	R\$ 122,45	32	R\$: 3.918,40
02	Tartaruga Numérica	Um tabuleiro na forma de tartaruga nas cores verde e branca; nove cartelas vermelhas numeradas de 1 a 9; nove cartelas com formas geométricas planas coloridas: quadrado, triângulo e círculo, nas	R\$ 136,30	32	R\$: 4.361,60



		<p>cores: vermelha, azul e amarela; uma malha quadriculada 3x3, com simbologias para linhas, colunas e diagonais, nas cores laranja e branca; 10 círculos, 5 de cada cor (marcadores, azuis e verdes). O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a). O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
03	Jogo das Formas	<p>Um tabuleiro quadrado branco, com dezesseis quadriculas traçadas; dezesseis quadrados brancos, sendo que cada quatro, possuem a mesma forma geométrica plana em relevo: quadrado, retângulo, triângulo e círculo, e cada forma geométrica possui a mesma cor, respectivamente: azul, verde, vermelha e amarela; uma caixinha retangular com quatro divisórias, cada uma com sua tampa colorida, coincidindo com as cores das quatro formas geométricas planas, que, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com</p>	R\$ 127,45	32	R\$: 4.078,40



		<p>sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
04	Pensando 8	<p>Tabuleiro circular azul claro com oito encaixes e uma parte branca sobreposta, também com encaixes, contornando a caixinha circular central; uma caixinha circular, fixada no centro do tabuleiro (caixinha central), que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores;</p> <p>Uma tampa circular, com oito espaços triangulares coloridos para a caixinha central, com oito espaços iguais, numerados de 1 a 8, com um ponteiro de acrílico, que gira; oito balões de fala na cor azul escura, numerados de 1 a 8;</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p>	R\$ 102,20	32	R\$: 3.270,40



		<p>O segundo, com folder. com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
05	Cor com cor	<p>Um tabuleiro quadrado branco, dividido em quatro partes iguais triangulares e coloridas, com cores distintas: verde, amarela, azul e vermelha; quatro caixinhas com tampas coloridas, coincidindo com as cores das partes triangulares do tabuleiro quadrado, que durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; um pião quadrado, dividido em quatro partes iguais, triangulares e coloridas, com as mesmas cores do tabuleiro. O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QRcodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	R\$ 116,20	32	R\$: 3.718,40
06	Alinhacor	<p>Um tabuleiro quadrado 4x4, nas cores</p>	R\$ 116,20	32	R\$: 3.718,40



		<p>amarela e branca; oito peças circulares, quatro azuis e quatro vermelhas; duas caixinhas, uma com tampa azul e a outra com tampa vermelha, para guardar as peças circulares e durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos jogadores; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
07	Joaninha Sabida	<p>Um tabuleiro na forma de joaninha, nas cores preta e vermelha; oito círculos pretos, para encaixe, nas asas da Joaninha: quatro na asa direita e quatro na asa esquerda; nove círculos, numerados de 1 a 8 e um com um desenho de smile. Todos com um pequeno recorte circular, para facilitar a retirada da peça preta do encaixe. O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes</p>	R\$ 107,35	32	R\$: 3.435,20



		<p>Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para Expêriencias de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
08	Borboleta Geométrica	<p>Um tabuleiro nas cores laranja e branca, na forma de borboleta, cujas asas possuem traçados que originam formas geométricas planas: triângulos e quadriláteros e nas suas antenas aparecem as letras D, no lado da asa direita e E, no lado da asa esquerda; vinte formas geométricas planas coloridas, nas cores: vermelha, verde, azul clara e amarela, que determinam o encaixe perfeito nas asas (direita/esquerda) da borboleta. Cada asa, possui dez peças; dois círculos brancos: um com a letra D(direita) e o outro com a letra E(esquerda). O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p>	R\$ 149,80	32	R\$: 4.793,60



		<p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
09	O Resultado é...	<p>Dois tabuleiros retangulares, com impressão digital: um deles, nas cores branca e vermelha e o outro, nas cores branca e azul, ambos numerados de 1 a 9; oito círculos, sendo quatro, na cor vermelha e quatro, na cor azul.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>	R\$ 99,00	32	R\$: 3.168,00
10	Vai- Vai	<p>Um tabuleiro quadrado 3x3, com um círculo acoplado em um dos seus vértices, nas cores branca e laranja; sete peças circulares, todas na cor vermelha; - dois objetos afins: cachorrinho (Totó) em acrílico na cor branca ou preta, com base em MDF cru e seis peças, em MDF cru, com encaixes para montar a casinha do Totó; uma caixinha (em MDF cru) para guardar as peças circulares e os dois objetos afins e, durante as jogadas, serão colocadas as questões adequadas ao conhecimento dos</p>	R\$ 145,75	32	R\$: 4.664,00



		<p>jogadores; O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a) O segundo, com folder com as regras do jogo. O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro. O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo. No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
11	Painel das Ordens e Classes Simples	<p>Display com seis peças para encaixes, nas cores branca e azul, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9. O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital. Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes: O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e</p>	R\$ 101,45	27	R\$: 2.739,15



		<p>para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
12	Painel das Ordens e Classes Duplo	<p>Display com doze peças para encaixes, sendo seis nas cores branca e azul, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E outras seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e</p>	R\$ 159,55	27	R\$: 4.307,85



		<p>para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QRCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
13	Painel das Ordens e Classes Triplo	<p>Display com dezoito peças para encaixes, sendo seis, nas cores branca e azul, com três retângulos, cada um contendo letras gravadas: U para a ordem das unidades simples, D para as dezenas simples e C para as centenas simples e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>Seis peças para encaixes, nas cores branca e verde, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: Um para a ordem das unidades de milhar, Dm para as dezenas de milhar e Cm para as centenas de milhar e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p> <p>E, outras seis peças para encaixes, nas cores branca e amarela, sendo três retângulos, cada um contendo letras gravadas: UM para a ordem das unidades de milhão, DM para as dezenas de milhão e CM para as centenas de milhão e um suporte em relevo, com abertura superior, para serem colocados os números; três peças, que serão a base do encaixe de cada retângulo com a sua ordem gravada, e cada uma com um retângulo em relevo, no qual serão colocados números de 0 a 9.</p>	R\$ 217,90	27	R\$: 5.883,30



		<p>O jogo é produzido em mdf colorido e impressão digital.</p> <p>Na embalagem, junto com o jogo, contém um papelão que na sua frente, encontram-se quatro QrCodes:</p> <p>O primeiro, com sugestões de questões, para recorte, para os diversos Componentes Curriculares e seus Objetos de Conhecimento (EF I e II) e para experiências de Campo (EI), que devem ser impressos, conforme a necessidade do(a) educador(a)</p> <p>O segundo, com folder com as regras do jogo.</p> <p>O terceiro, com sugestões de questões do Sistema Monetário Brasileiro.</p> <p>O quarto QrCode, com acesso a um vídeo explicativo com autora do jogo.</p> <p>No verso do papelão encontram-se o nome do jogo, o que ele desenvolve, suas regras e o selo do INMETRO.</p>			
				TOTAL:	R\$ 52.056,70

Valor total estimado em (R\$ 52.056,70) Cinquenta e dois mil e cinquenta e seis reais e setenta centavos.

O município ainda não possui um catálogo eletrônico de padronização de compras, serviços e obras, portanto, foi utilizado uma descrição genérica para não restringir a competição e, ainda, atender à demanda municipal.

3. MODALIDADE DA LICITAÇÃO E CRITÉRIO DE JULGAMENTO

A modalidade será processo de inexigibilidade.

4. DOTAÇÃO ORÇAMENTÁRIA

As despesas decorrentes desta dispensa de licitação correrão a cargo da seguinte dotação as Secretaria Educação e Cultura: 31-154000000019

5. VIGÊNCIA DO CONTRATO/ATA DE REGISTO DE PREÇOS



A vigência do contrato será até terminar a prestação do serviço e entrega dos jogos matemáticos (60 dias).

6. JUSTIFICATIVA

Sabe-se que a utilização de Jogos Educativos (jogos que são dirigidos pelos(as) educadores(as) Multidisciplinares e de Recursos Metodológicos Matemáticos diferenciados, são imprescindíveis quando se deseja proporcionar um ambiente estimulador e socializador, favorável ao ensino e a aprendizagem, por meio da ludicidade, de forma dinâmica e ativa, que desenvolva a confiança, a autoestima, a segurança, a oralidade, a pesquisa, a forma clara de se expressar, a iniciativa, os limites, os valores de vida, o respeito mútuo, entre outras habilidades, não menos importantes, na formação dos educandos, sejam eles crianças ou adolescentes.

A metodologia ativa proposta pela empresa, assim como seus produtos, foi idealizada e criada pela educadora Mônica Soltau da Silva, que durante 35 anos atuou na sala de aula, com os mais diferentes níveis de ensino e criou jogos educativos multidisciplinares e métodos diferenciados, para tornar a aprendizagem lúdica, mais significativa e duradoura, e que os(as) estudantes compreendam e tenham interesse de aprender. E, como resultado de anos de experiência na relação direta com os educandos e com os conhecimentos que devem ser apropriados na escola, é que surgiu a empresa, com o intuito de contribuir, ainda mais, para que o campo educacional alcance resultados positivos e expressivos no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais inovador.

Os jogos da MS são considerados inéditos, porque um mesmo jogo, além de ter diversas regras e variações, permite que sejam criadas regras novas, tanto pelos estudantes, quanto pelos(as) educadores(as) e podem ser aplicados nos diversos componentes curriculares do Ensino Fundamental I e II (um, dois, três, ... ou ainda, com todos os componentes curriculares, simultaneamente, considerando todos os objetos de conhecimento de cada componente curricular) e também, aplicados nas experiências de aprendizagem da Educação Infantil, de acordo com a BNCC, como previsto nessa mesma justificativa de aquisição;

- Cada jogo possui várias regras e variações, diversificando assim, a forma de jogar... o que torna o jogo desafiador, interessante, atrativo e envolvente. Gera expectativa, de qual regra será utilizada, quando o(a) educador(a), leva o Jogo para a sala de aula;



- São flexíveis a qualquer realidade escolar e de fácil adaptação aos diversos componentes curriculares, com foco nos objetos do conhecimento, incluindo os temas contemporâneos transversais (TCTs), contemplados na BNCC, sendo que todos os Jogos Educativos Multidisciplinares.

7. FORMA DE SOLICITAÇÃO, FORMA/CRONOGRAMA DE ENTREGA E/OU EXECUÇÃO E CONDIÇÕES DE RECEBIMENTO

7.1 Forma de Solicitação: A solicitação das quantidades de itens a serem entregues se dará através do respectivo empenho da Secretaria.

7.2 Forma e Cronograma de Entrega/Execução: Os produtos e serviços deverão ser entregues/realizados de forma que atenda a necessidade da Secretaria de Educação e Cultura.

7.3 Condições de recebimento: Os materiais devem ser entregues para atender a demanda da secretaria de educação e escolas municipais.

8. PRAZO E LOCAL DE EXECUÇÃO/ENTREGA

8.1 Prazo: O prazo para entrega dos materiais será de forma imediata após o recebimento de empenho, com prazo de 15 dias.

8.2 Local: Será indicado na AF, os itens a serem entregues e o local, atendendo a necessidade da secretaria de educação.

9. PROPOSTA

As propostas que descumprirem com o estabelecido nesse Termo de Referência, assim como valores acima do orçamento encontrado, serão desclassificadas.

10. CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

O pagamento será efetuado mediante apresentação de nota fiscal, em até 10 dias após o recebimento definitivo da entrega carimbado ou termo detalhado assinado.

A partir do dia 01/01/2023 entrou em vigor o seguinte DECRETO Nº 174/2022 De 18 de novembro de 2022 QUE ADOTA A IN/RFB Nº 1.234/2012, PARA FINS DE IMPOSTO DE RENDA RETIDO NA FONTE (IRRF), NAS CONTRATAÇÕES DE BENS E NA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS REALIZADOS PELO MUNICÍPIO, E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.



Conforme a tabela de retenção da Instrução Normativa nº 1234/2012.

Sendo assim, na nota fiscal emitida terá que ser descontado o IRRF, vir destacado na nota fiscal e o valor líquido a ser pago.

IMPORTANTE: PESSOAS JURÍDICAS OPTANTES PELO SIMPLES NACIONAL E MEI NÃO ESTARÃO SUJEITAS À RETENÇÃO DE IR.

11. REQUISITOS DA CONTRATAÇÃO

O fornecedor deverá possuir qualidade para fornecer peças e mão de obra, bem como atender as exigências mínimas, garantindo para o município reparos, manutenções e aquisição de peças para sua frota, bem como a execução de serviços e trocas de peças, atendendo assim as necessidades do município. A empresa deverá apresentar os seguintes documentos:

- a) Regularidade com a Fazenda Federal (negativa ou positiva com efeito negativa);
- b) Regularidade com a Fazenda Estadual do domicílio ou sede do interessado (negativa ou positiva com efeito negativa);
- c) Regularidade com a Fazenda Municipal do domicílio ou sede do interessado (negativa ou positiva com efeito negativa);
- d) Regularidade com o FGTS;
- e) Regularidade com a Justiça do Trabalho (negativa ou positiva com efeito negativa);
- f) Certidão de falência e concordata (negativa ou positiva com efeitos de negativa);
- g) Contrato social (com atividade compatível com o objeto/serviço)
- h) Cartão CNPJ (com CNAE compatível com o objeto/serviço)

12. OBRIGAÇÕES DA CONTRATADA

12.1 Os licitantes interessados deverão apresentar as condições habilitatórias previstas na Lei nº 14.133/21 e alterações posteriores, bem como as qualificações que dispuser esse Termo de Referência.

12.2 A licitante vencedora do certame se obrigará a executar os serviços de entrega, objeto desta licitação, a ela adjudicada, com a qualidade padrão requerida de mercado, para os locais e horários indicados, e ainda, cumprir e fazer cumprir as exigências.

12.3 Responsabilizar-se por todas as despesas decorrentes da execução do contrato inclusive, tributos, contribuições previdenciárias, encargos trabalhistas e quaisquer outras que forem devidas em relação ao fornecimento;



12.4 Prestar esclarecimentos que forem solicitados pela contratante, a respeito da execução do contrato sempre que for necessário;

12.5 Responder pelos danos causados diretamente a Administração Municipal e/ou a terceiros, decorrentes da culpa ou dolo na execução do objeto.

12.6 Reparar, corrigir, remover, substituir, desfazer ou refazer, prioritária e exclusivamente à sua custa e risco quaisquer vícios, defeitos, incorreções, erros, falhas e imperfeições nos veículos ou rotinas da prestação de serviços, decorrente de culpa ou dolo da empresa fornecedora e dentro das orientações da Secretaria competente.

13. OBRIGAÇÕES DA CONTRATANTE

13.1 Cabe à Contratante:

13.1.1 Responsabilizar-se pela solicitação em tempo hábil, da quantidade dos materiais a serem fornecidos;

13.1.2 Acompanhar e fiscalizar o fornecimento dos materiais e efetuar o pagamento nas condições e preços pactuados;

13.1.3 Rejeitar, no todo ou em parte o serviço ou peças fornecidas em desacordo com as exigências deste Termo de Referência;

13.1.4 Notificar por escrito à contratada, ocorrência de eventuais imperfeições no curso do fornecimento, fixando prazo para a sua correção;

13.1.5 Proporcionar todas as facilidades para que a contratada possa desempenhar seus serviços de forma que ela consiga atender a necessidade de cada setor.

13.2 A gestão e fiscalização do contrato será conforme o Decreto Municipal 104/2024:

Gestor de Contratos: Genor Moterle

Fiscal de Contrato:

a) Secretaria de Educação e Cultura:

1 – Neli Aparecida Gai Pereira – Matrícula nº 11.294

14. PENALIDADES

Multa de 10% do valor total do contrato e as demais penalidades previstas na Lei nº 14.133/2021.

15. FUNDAMENTAÇÃO DA CONTRATAÇÃO



Termo de Referência elaborado a partir do ETP N° 37/2024 da Secretaria Educação e Cultura, e em conformidade com a Lei Federal 14.133/2021, que dispõe sobre compras e licitações no âmbito da administração pública.

16. DESCRIÇÃO DA SOLUÇÃO

A aquisição de jogos educativos matemáticos para escolas municipais pode ser justificada por diversos motivos: **Aprendizagem Ativa:** Os jogos educativos proporcionam uma abordagem prática e interativa para o ensino da matemática, permitindo que os alunos aprendam de forma mais ativa e envolvente. Isso pode levar a uma melhor compreensão dos conceitos matemáticos e a um aumento no interesse pela disciplina. **Diversificação do Ensino:** Os jogos educativos oferecem uma variedade de atividades e desafios que podem ser adaptados para atender às necessidades individuais dos alunos. Isso permite uma maior diversificação do ensino, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem e habilidades dos estudantes. **Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas:** Jogos matemáticos incentivam o desenvolvimento de habilidades cognitivas importantes, como resolução de problemas, raciocínio lógico, tomada de decisões e pensamento crítico. Essas habilidades são essenciais não apenas para o sucesso acadêmico em matemática, mas também para a vida cotidiana e futuras carreiras. **Motivação e Engajamento:** Os jogos educativos são altamente motivadores para os alunos, pois oferecem um ambiente de aprendizagem divertido e desafiador. Isso pode aumentar o engajamento dos alunos com a matéria e reduzir a aversão que alguns possam ter em relação à matemática. **Promoção da Colaboração e Competição Saudável:** Muitos jogos educativos matemáticos podem ser jogados em grupo, o que promove a colaboração entre os alunos e o trabalho em equipe. Além disso, a competição saudável pode ser incentivada, motivando os alunos a se esforçarem para alcançar seus objetivos acadêmicos. **Alinhamento com Metodologias Modernas de Ensino:** A integração de tecnologias educacionais, como jogos digitais e aplicativos interativos, está alinhada com as metodologias modernas de ensino, que visam tornar a educação mais dinâmica, personalizada e eficaz. Em resumo, a aquisição de jogos educativos matemáticos para escolas municipais não apenas enriquece o currículo escolar, mas também pode melhorar significativamente a qualidade do ensino e o desempenho acadêmico dos alunos em matemática.



ESTADO DE SANTA CATARINA
MUNICÍPIO DE ÁGUAS DE CHAPECÓ

Águas de Chapecó, 16 de outubro de 2024

Neli Aparecida Gai Perei
Secretaria de Educação e Cultura

Tatiane Raquel Bressan
Chefe de Setor